

## クリケット

クリケットはイギリスの国技であり、国内の隅々まで浸透している。また、現在ではオーストラリアでも広く楽しまれており、イギリス人がいるところにクリケットあり、と言えるだろう。

クリケットには、ボール 1 個、バット 2 本、ウィケット 6 本、ベイル 4 本を使用する（図 1 参照）。通常、各チーム 11 人の 2 チームで構成される。まず、コイントスで先攻を決め、先攻側の 2 人のバッツマンは、各ウィケットの傍に立つ。後攻側はフィールド内に散らばり、バッツマンの打球を補球または止める（図 2 参照）。ボウラーは、ウィケットを倒すために 6 球を投げる。その投球によってウィケットが倒された場合は、バッツマンはアウトとなり、次のバッツマンが入る。バッツマンがボールを打った場合、そのバッツマンと、反対側のウィケットの傍にいたバッツマンは、それぞれ反対側のウィケットに向かって走る。フィールダーがその打球を捕球し、ウィケット・キーパーの手にボールが戻るまで、2 人のバッツマンは互いのサイドを往復する。2 人が共に反対側のサイドに到達するごとに、1 点がカウントされる。バッツマンの打球によって得られた得点はバッツマンの記録になるが、バイやワイド、ノーボールの場合は、チームの得点として記録される。バッツマンがウィケットに向かって走る際、当該バッツマンがウィケットに到達するより前に、フィールダーの返球によってウィケットが倒された場合、そのウィケットに向かって走っていたバッツマンはアウトになる。また、バッツマンの打球がフライとなり、ノーバウンドでフィールダーに補球された場合、そのバッツマンはアウトになる。ボウラーの投球をバッツマンが打つ際に、身体がポッピング・クリースより前に出た場合、捕球したウィケット・キーパーによってウィケットを倒される前に元の位置に戻らなければ、当該バッツマンはアウトになる。ボウラーが 6 球投げ終わると、ウィケット側の審判は「オーバー」を宣告する。フィールダーはサイドチェンジをし、ボウラーの反対側のサイドにいたウィケット・キーパー、もしくは新たに指名されたボウラーが、6 球を投球する。その後も同様にサイドチェンジと 6 球の投球を繰り返し行う。バッツマンが全員アウトになるとイニングが終了する。その後は攻守を交代し、守備側はイニングが終了するまで投球を続ける。最終的により多くの得点を得た方が勝者となる。ここまでがクリケットの概要であるが、この他にも、下記のようなポジションごとの規定がある。

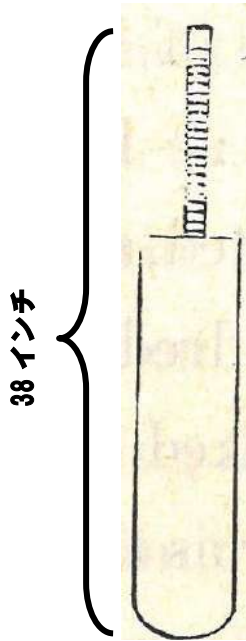
1. ボウリング・クリースはウィケットの平行線上にあり、長さは 6 フィート、中央にウィケットが置かれる。
2. ポッピング・クリースはウィケットから 4 フィートの位置に平行して置かれる。
3. ウィケットは向かい合って設置され、その間隔は 22 ヤードである。
4. 投球の際は、ボウラーは片足がボウリング・クリースより後ろの地面に着いた状態

でなければならない。1 オーバーにつき 6 球投げる。

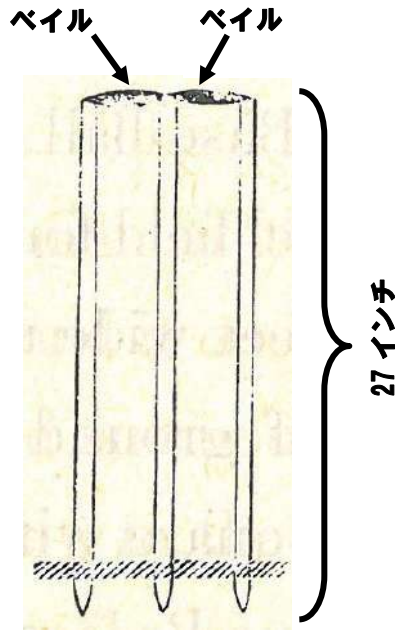
5. ボールは、肘を伸ばした状態で投げられなければならない。スローイングや腕を引くなどの動作があった場合は、審判は「ノーボール」を宣告する。
6. ボウラーの投球時、バッツマンが到底打てないようなボール（バッツマンの頭上を越えるような高いボールや、横に逸れたボール）であると審判が判断した場合、「ワイドボール」が宣告され、バッツマン側のチームに 1 点加点される。なお、ワイドボールは 1 オーバーの投球数（6 球）としてカウントされない。
7. ボウラーの投球でベイルが落とされたり、ウィケットが倒されたりした場合は、バッツマンはアウトになる。
8. バツマンの打球がフライとなり、バウンドする前に直接捕球された場合はアウトになる。
9. ボウラーの投球をバッツマンが打つ際に、身体がポッピング・クリースより前に出た場合、捕球したウィケット・キーパーによってウィケットを倒される前に元の位置に戻らなければ、当該バッツマンはアウトになるが、バットの一部分がポッピング・クリース内に入っている場合は、アウトにはならない。
10. ボウラーの投球を打つ際、バッツマン自らウィケットを倒した場合はアウトになる。
11. バツマンがウィケット間を走る際、バットまたは身体の一部が、ポッピング・クリース内に到達する前に、返球によってウィケットが倒された場合はアウトになる。
12. バツマンがボールを打つ際に服の一部が当たるなどしてウィケットを倒した場合、当該バッツマンはアウトになる。
13. ボウラーの投球をバッツマンが身体の一部で止めた場合、仮に身体に触れなければその投球はウィケットを倒し得たと審判が判断したならば、当該バッツマンはアウトになる。
13. 両サイドのバッツマンがそれぞれ反対側のウィケットへ走っている際、バッツマンが交差した後にウィケットが倒された場合は、倒されたウィケットに向かって走っていたバッツマンがアウトになる。
14. 最終的にウィケットキーパーの手にボールが確保されると、デッドボールがコールされる。

翻訳：学芸員 篠塚真理子

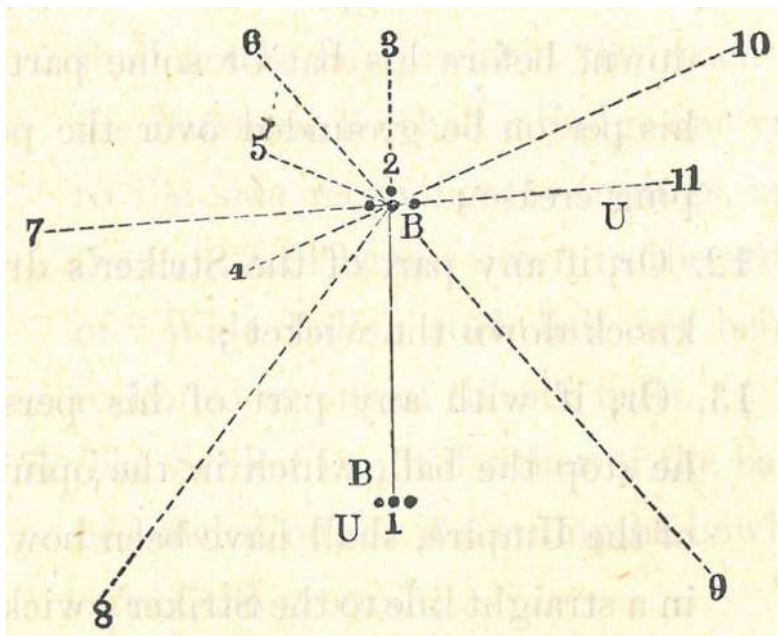
※図1 バット



ザ・ウィケッツ



※図2 クリケットの守備



- ...
- ザ・ウィケッツ
- B バツマン
- U アンパイヤ
- 1 ボウラー
- 2 ウィケット・キーパー
- 3 ロング・ストップ
- 4 ポイント
- 5 ショート・スリップ
- 6 ロング・スリップ
- 7 カバー・ポイント
- 8 ロング・オフ
- 9 ロング・オン
- 10 ロング・レッグ
- 11 スクエア・レッグ